Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Raupenwürfeln



Caterpillar Dice · Chenilles arc-en-ciel
Dobbelrups · Oruga de colores · Bruco arcobaleno

Raupenwürfeln

Ein kunterbuntes Würfelspiel für 2 - 4 Spieler
von 3 - 99 Jahren.

Illustration: Yayo Kawamura
Spieldauer: ca. 5 - 10 Minuten

Kribbel, krabbel – was kriecht denn da? Es sind die kunterbunten Farbraupen, die Stück für Stück unter den Blättern hervorgeschlüpft kommen! Wer es mit etwas Würfelglück als Erster schafft, die eigene Raupe komplett zu haben, gewinnt das Spiel.

Spielinhalt

4 Raupenköpfe, 24 Körperteile in 6 Farben, 1 Farbwürfel,
1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Raupenkopf und von jeder Farbe ein Körperteil – überzählige Köpfe und Körperteile bleiben in der Dose. Legt die Körperteile offen in die Tischmitte und den Raupenkopf jeweils vor euch. Haltet den Farbwürfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt eine Raupe gesehen hat, darf beginnen und würfelt.



Was zeigt der Würfel?

- **Eine Farbe, die noch nicht in der eigenen Raupe vorkommt**
  Super! Nimm ein Körperteil dieser Farbe aus der Tischmitte und lege es an deine Raupe an.

- **Eine Farbe, die bereits in der eigenen Raupe vorhanden ist**
  Schade, in deiner Raupe darf keine Farbe doppelt vorkommen, deshalb kannst du leider kein Körperteil anlegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das sechste und damit letzte Körperteil an die eigene Raupe anlegt. Er gewinnt das Raupenwürfeln.

Memo-Variante
Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Legt die Körperteile zu Beginn verdeckt in die Tischmitte und mischt sie gut durch.

- Würfelt ihr nun eine Farbe, die in eurer Raupe noch nicht vorkommt, müsst ihr erst ein passendes Körperteil aufdecken, bevor ihr es anlegen dürft. Dazu habt ihr genau einen Versuch. Passt das aufgedeckte Teil nicht zur Würfelfarbe, wird es wieder verdeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

- Würfelt ihr eine Farbe, die in eurer Raupe bereits vorhanden ist, dürft ihr nichts aufdecken.

Caterpillar Dice

A colorful dice game for 2 to 4 players ages 3 to 99.

Illustration: Yayo Kawamura
Length of Game: approx. 5 - 10 minutes

Creepy crawly – what's that crawling over there? It is the colorful caterpillars who are scuttling out from under the leaves bit by bit! Whoever is lucky enough with the dice to make their own complete caterpillar is the winner of the game.

Contents

4 caterpillar heads, 24 body parts in 6 colors, 1 color die, 1 game instructions

Game Preparation

Every player picks a caterpillar head and one body part of each color. Extra body parts stay in the box. Then they put the body parts in the middle of the table and they each put their caterpillar head in front of themselves. Have the color die ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever last saw a caterpillar gets to begin the game and roll.



What's on the die?

- **A color that is not yet on the player's own caterpillar.**
  Super! Take a body part of this color from the middle of the table and add it to your caterpillar.

- **A color that is already on the player's own caterpillar.**
  Too bad, you cannot have two of the same color on your caterpillar. So, unfortunately, you can't add a body part.

Now it is the next player's turn to roll the die.

End of Game

The game ends once a player adds the sixth, and the last, body part to the player's own caterpillar. He wins the caterpillar dice.

Variants

Follow the basic rules, but with the following changes:

- At the beginning of the game, place the body parts in the middle of the table, cover them and mix them up well.

- Now if you roll a color that is not yet on your caterpillar, you have to try to find the right color body part before you can add it. In addition, you have just one try to get the color. If the color you pick out from under the cover is not the same as the color on the die, you have to put it back, and then it is the next player's turn.

- If you roll a color that is already on your caterpillar, you are not allowed to pick out a body part.

Chenilles arc-en-ciel

Un jeu de dé multicolore pour 2 à 4 joueurs de 3 à 99 ans.

Illustration: Yayo Kawamura
Durée d'une partie : env. 5 - 10 minutes

Cric, crac - mais qui rampe donc là ? Ce sont les jolies chenilles colorées qui, petit à petit, sortent des feuilles sous lesquelles elles étaient cachées ! Le premier joueur qui, avec un peu de chance au dé, réussit à former entièrement sa chenille, gagne le jeu.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

4 têtes de chenilles, 24 parties du corps de 6 couleurs différentes, 1 dé multicolore, 1 règle du jeu

Préparatifs

Chaque joueur prend une tête de chenille et une partie du corps de chaque couleur - les têtes et les parties du corps en trop restent dans la boîte. Posez les parties du corps au milieu de la table et la tête de la chenille devant vous. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu une chenille en dernier commence en lançant le dé.



Qu'indique le dé ?

- **Une couleur qui n'apparaît pas encore dans ta chenille?**
  Super ! Prends une partie du corps de cette couleur au milieu de la table et ajoute-la à ta chenille.

- **Une couleur qui existe déjà dans ta chenille ?**
  Dommage ! Tu ne peux pas avoir de couleur en double dans ta chenille et ne peux donc pas ajouter cette nouvelle partie de corps.

Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur pose la sixième et dernière partie du corps de sa chenille. Il gagne le jeu de dé « Chenilles arc-en-ciel »

Variante memory

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Posez les parties du corps au milieu de la table, faces cachées, et mélangez-les bien.

- Si le dé indique une couleur qui n'apparaît pas encore dans votre chenille, vous devez d'abord retrouver la carte de la bonne couleur avant de pouvoir la poser. Vous ne pouvez essayer qu'une fois. Si la carte que vous retournez n'est pas de la même couleur que celle du dé, elle doit être à nouveau retournée face cachée et c'est au tour du joueur suivant.

- Si le dé indique une couleur que vous avez déjà dans votre chenille, vous n'avez pas le droit de retourner de carte.

Dobbelrups

Een vrolijk kleurendobbelspel voor 2 tot 4 spelers van 3 tot 99 jaar.

Illustraties: Yayo Kawamura
Spelduur: ca. 5 - 10 minuten

Ritsel, ritsel - wat kruipt daar? Het zijn de vrolijke kleurenrupsen die één voor één onder de blaadjes vandaan komen kruipen. Wie met een beetje dobbelsteengeluk als eerste de eigen rups compleet maakt, wint dit spel.

Spelinhoud

4 rupsenkopjes, 24 lichaamsdelen in 6 kleuren, 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Iedere speler neemt een rupsenkopje en van elke kleur een lichaamsdeel - overtollige kopjes en lichaamsdelen blijven in de doos. Leg de lichaamsdelen open in het midden op tafel en met het rupsenkopje op tafel voor je. Leg de dobbelsteen klaar.

NEDERLANDS

Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een rups heeft gezien, mag beginnen en met de dobbelsteen gooien.



Wat zie je op de dobbelsteen?

- **Een kleur die jouw rups nog niet heeft**
  Geweldig! Neem een lichaamsdeel van die kleur uit het midden van de tafel weg en leg het aan bij jouw rups.

- **Een kleur die jouw rups al heeft**
  Jammer. In jouw rups mag geen kleur dubbel zijn, dus kan je deze keer helaas niets aanleggen.

Nu is het volgende kind aan de beurt en gooit de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is uit zodra een speler het zesde en daarmee het laatste lichaamsdeel aan de eigen rups heeft kunnen leggen. Hij wint het spel Dobbelrups.

Memorievariant

Ook hier gelden de regels van het basisspel, maar er zijn een paar kleine veranderingen.

- Alle lichaamsdelen worden goed geschud en verdekt in het midden op tafel gelegd.

- Wie nu met de dobbelsteen een kleur gooit die nog niet in zijn rups voor komt, moet eerst de goede kleur omdraaien voordat hij het lichaamsdeel bij zijn rups mag aanleggen. Iedere speler mag steeds maar één poging wagen. Als de kleur van het omgedraaide lichaamsdeel niet bij de kleur op de dobbelsteen past, moet het weer verdekt worden en is de volgende speler aan de beurt.

- Als je met de dobbelsteen een kleur gooit die al in jouw rups is, mag je niets omdraaien.

Oruga de colores

Un colorido juego de dados para 2 a 4 jugadores de 3 a 99 años.

Ilustraciones: Yayo Kawamura
Duración del juego: ente 5 y 10 minutos

Bullicio y hormigueo. ¿Pero quién se arrastra por ahí? Son las orugas multicolores, que se deslizan paso a paso bajo las hojas. Gana el juego quien consiga en primer lugar formar completamente su propia oruga con un poco de suerte al echar los dados.

Contenido del juego

4 cabezas de oruga, 24 piezas de cuerpo de 6 colores, 1 dado multicolor, 1 manual de instrucciones

Preparación del juego

Cada jugador coge una cabeza de oruga y una pieza de cuerpo de cada color. Las cabezas y piezas de cuerpo sobrantes se quedan en la caja. Colocad boca arriba delante de vosotros y en el centro de la mesa las piezas de cuerpo y la cabeza de oruga. Tened preparado el dado de colores.

Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. Quien haya sido el último en ver una oruga es el que empieza y tira el dado.



¿Qué muestra el dado?

- **Un color que todavía no aparece en la propia oruga.** ¡Fantástico! Coge una pieza de cuerpo de ese color del centro de la mesa y colócala en tu oruga.

- **Un color que sí está ya disponible en la propia oruga.** Lástima, en tu oruga no pueden repetirse los colores, por lo que no puedes colocar ninguna pieza de cuerpo.

A continuación es el turno del siguiente jugador que debe tirar el dado.

Final del juego

El juego finaliza en cuanto un participante consigue colocar la sexta y última pieza de cuerpo en su propia oruga. Él es el ganador de "Orugas multicolores".

Variante para ejercitar la memoria

Rigen las mismas reglas del juego básico con las siguientes variaciones:

- Colocad al principio las piezas de cuerpo boca abajo en el centro de la mesa y mezcladlas bien.

- Si al echar el dado sale un color que aún no aparece en vuestra oruga, tendréis primero que descubrir una pieza de cuerpo adecuada antes de poder colocarla. Para conseguirlo disponéis exactamente de un intento. Si la pieza descubierta no coincide con el color del dado, se oculta de nuevo y es el turno del siguiente jugador.

- Si el dado muestra un color que sí está ya presente en vuestra oruga, entonces no podéis descubrir nada.

Bruco arcobaleno

Un gioco pazzerello con il dado, per 2-4 giocatori da 3 a 99 anni.

Illustrazioni: Yayo Kawamura
Durata del gioco: ca. 5 - 10 minuti

Zicchete, zacchete! Chi va là? Sono i bruchi colorati e mattacchioni che, pezzo dopo pezzo, si fanno largo sotto le foglie! Vince il gioco chi, con qualche lancio fortunato, riesce per primo a completare il proprio bruco.

Dotazione del gioco

4 teste di bruco, 24 pezzi di bruco in 6 colori, 1 dado dei colori, 1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore prende una testa di bruco e un pezzo di bruco per ciascun colore. Le teste e i pezzi in più rimangono nella scatola. Mettete i pezzi del bruco scoperti al centro del tavolo e poi ciascuno metta la propria testa di bruco davanti a sé. Tenete il dado dei colori a portata di mano.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il giocatore che per ultimo ha visto un bruco inizia a giocare e lancia il dado.





Che cosa è uscito sul dado?

- **Un colore che non si trova ancora nel tuo bruco.** Fantastico! Prendi un pezzo di bruco di quel colore dal centro del tavolo e mettilo sul tuo bruco.

- **Un colore che si trova già nel tuo bruco** Peccato, nel tuo bruco non ci devono essere colori doppi, quindi non puoi prendere nessun pezzo di bruco.

Quindi è il turno del giocatore successivo, che lancia il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un giocatore ottiene il sesto e ultimo pezzo del proprio bruco, e vince così il gioco.

Variante memo

Valgono le regole del gioco di base, con questa variazione:

- all'inizio del gioco mettete i pezzi di bruco coperti al centro del tavolo e mescolateli bene.

- Lanciate il dado e, se appare un colore che non si trova ancora nel vostro bruco, dovete scoprire un pezzo dello stesso colore, prima di poterlo aggiungere al bruco. Avete un solo tentativo a disposizione. Se il pezzo di bruco che avete scoperto non corrisponde al colore del dado, ricopritelo. Il turno passa al giocatore successivo.

- Se il colore uscito sul dado corrisponde a un colore che si trova già nel vostro bruco, non potete scoprire nulla.

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

⚠ WARNING:

CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.



TL 84993 Art. Nr.: 301318 1/14